

Code de distribution interne :

- (A) [] Publication au JO
(B) [] Aux Présidents et Membres
(C) [X] Aux Présidents
(D) [] Pas de distribution

**Liste des données pour la décision
du 6 février 2007**

N° du recours : T 1335/04 - 3.5.01
N° de la demande : 00967976.2
N° de la publication : 1222637
C.I.B. : G06T 15/70
Langue de la procédure : FR

Titre de l'invention :

Procédé et système pour créer, sur une interface graphique,
des images animées en trois dimensions, interactives en temps
réel

Demandeur :

Virtools

Opposant :

-

Référence :

Images animées/VIRTOOLS

Normes juridiques appliquées :

CBE Art. 56

Mot-clé :

"Activité inventive (non)"

Décisions citées :

-

Exergue :

-



N° du recours : T 1335/04 - 3.5.01

D E C I S I O N
de la Chambre de recours technique 3.5.01
du 6 février 2007

Requérant : Virtools
93, rue Vieille du Temple
F-75003 Paris (FR)

Mandataire : Schmit, Christian
CABINET GRYNWALD
16, rue de la Paix
F-75002 Paris (FR)

Décision attaquée : Décision de la division d'examen de l'Office européen des brevets postée le 23 avril 2004 par laquelle la demande de brevet européen n° 00967976.2 a été rejetée conformément aux dispositions de l'article 97(1) CBE.

Composition de la Chambre :

Président : S. Steinbrener
Membres : S. Wibergh
G. Weiss

Exposé des faits et conclusions

- I. Le présent recours est formé contre la décision de rejet de la demande de brevet européen n° 00967976.2 rendue le 23 avril 2004 par la division d'examen.
- II. Le recours a été formé le 5 juillet 2004 et la taxe de recours a été acquittée le même jour. Dans le mémoire exposant les motifs du recours, déposé le 23 août 2004, la requérante a soumis un jeu de revendications modifié et présenté ses observations sur la décision attaquée.
- III. La présente décision se réfère aux documents suivants :
- D1 : WO-A-99/06961
D2 : WO-A-98/35320.
- IV. Dans une notification datée du 27 avril 2006, la Chambre a indiqué que, selon son opinion préliminaire, il semblait tout à fait possible que l'homme du métier aurait modifié l'art antérieur de manière à arriver l'invention.
- V. Une procédure orale s'est déroulée le 6 février 2007. La requérante a déposé un nouveau jeu de revendications 1 à 11 en tant que requête principale et un jeu de revendications 1 à 6 en tant que requête subsidiaire.
- VI. La revendication 1 de la *requête principale* se lit :
- "Procédé pour créer au moyen d'une interface graphique (1), des images graphiques animées en trois dimensions représentant des scènes comportant des objets (8,9) et/ou des personnages ; lesdites images graphiques étant

conçues par un opérateur-concepteur pour être animées de manière interactive, en temps réel, par les utilisateurs auxquels elles sont destinées ; ledit procédé comprenant les étapes suivantes :

-l'étape de sélectionner (2,3,4), dans des bibliothèques d'objets (1b,7) et/ou de personnages, au moins un objet (8,9) et/ou un personnage,

-l'étape de visualiser ledit objet et/ou personnage sur l'interface graphique (1,1a),

-l'étape de sélectionner (2,3,4) dans des bibliothèques de comportements (1b,12,1c,13), le comportement d'un objet (8) et/ou d'un personnage ; lesdits comportements réagissant en tout ou partie de manière interactive, en temps réel, à des sollicitations provenant desdits utilisateurs intervenant au moyen d'un organe de contrôle,

-l'étape d'attribuer à un objet ou à un personnage apparaissant sur l'interface graphique (1) le comportement sélectionné,

caractérisé en ce que pour le rendre graphique, il comporte

-l'étape d'assembler (17a,17b,23a,23b) sur l'interface graphique (1,1d), selon les séquences et les arborescences du scénario animé interactif en cours de conception, des éléments visuels (15,16) symbolisant les objets et/ou les personnages concernés par la scène animée ainsi que les comportements (14,18,23) qui leur sont attribués, les éléments visuels symbolisant les comportements ayant au moins une borne d'entrée pour permettre l'établissement d'un lien avec les objets et/ou personnages, au moins l'un des éléments visuels (18,24) symbolisant une fonction comportementale d'attente d'un message de l'utilisateur, cet élément visuel présentant une borne d'entrée et une borne de

sortie, cette borne de sortie étant reliée à un autre élément visuel symbolisant un comportement (23,14), de sorte qu'il est possible de visualiser les différentes séquences et les arborescences du scénario animé interactif au fur et à mesure de sa conception".

VII. La revendication 1 de la *requête subsidiaire* précise en substance que les éléments visuels symbolisant les comportements sont paramétrables. La borne de sortie reliant l'élément visuel symbolisant une fonction comportementale d'attente à un autre élément visuel symbolisant un comportement est également paramétrable.

VIII. La requérante a essentiellement fait valoir les arguments suivants :

Le document D2 ne prévoyait qu'une programmation écrite par des instructions. Le document D1 évoquait une interface graphique organisée en mode temporel pour la création de séquences narratives. Celle-ci était déficiente pour prendre en considération des événements conditionnels. L'invention prévoyait de représenter sur une interface graphique un premier et un deuxième élément visuel symbolisant un comportement, lesquels étaient reliés entre eux. La liaison graphique permettait une programmation simple et efficace. On ne pouvait pas déduire l'invention même de la combinaison de D2 et de D1.

IX. Requêtes

La requérante a conclu à la réformation de la décision de rejet et à la délivrance d'un brevet sur la base des

revendications présentées à la procédure orale en tant que requêtes principale et subsidiaire.

- X. A l'issue de la procédure orale, le président a prononcé la décision de la Chambre.

Motifs de la décision

1. Le recours satisfait aux dispositions des articles 106 à 108 et des règles 1(1) et 64 CBE ; il est donc recevable.

La requête principale

2. Les revendications modifiées n'appellent aucune objection au titre de l'article 123(2) CBE.
3. L'invention selon la revendication 1 est un outil pour créer au moyen d'une interface graphique des images graphiques animées de manière interactive, notamment dans le cadre de jeux interactifs. L'homme du métier, dans ce cas, est un ingénieur qui conçoit des systèmes techniques, y compris le logiciel, pour la création de jeux interactifs. Même s'il ne développe pas les scénarios des jeux interactifs lui-même, il connaît bien ce travail de mise en œuvre.
4. L'art antérieur le plus proche est décrit dans le document D2, lequel concerne un procédé pour créer des images graphiques conçues pour être animées de manière interactive par des utilisateurs (joueurs) sur un système comportant une interface (6 à la fig.1). Le créateur définit des objets et des personnages représentés par des images en trois dimensions (p.1,

alinéa 3). Leurs comportements sont déterminés par des conditions (p.8,9). Par exemple, si un objet se heurte à un autre objet, la condition "COLLIDED" est remplie, ce qui provoque le déclenchement d'un événement prédéterminé. Les conditions sont exprimées sous la forme d'instructions écrites.

5. Les différences entre l'invention et le procédé de D2 sont les suivantes :

- une interface graphique permet au créateur d'assembler, selon les séquences et les arborescences du scénario animé interactif en cours de conception, des éléments visuels ;
- les éléments visuels symbolisant les objets et/ou les personnages concernés par la scène animée ainsi que les comportements qui leur sont attribués sont assemblés sur cette interface graphique ;
- les éléments visuels symbolisant les comportements ont au moins une borne d'entrée pour permettre l'établissement d'un lien avec les objets et/ou personnages ;
- au moins l'un des éléments visuels symbolise la fonction comportementale d'attente d'un message de l'utilisateur ;
- cet élément visuel présente une borne d'entrée et de sortie reliée à un autre élément visuel symbolisant un comportement,
- de sorte qu'il est possible de visualiser les différentes séquences et les arborescences du scénario animé interactif au fur et à mesure de sa conception.

On pourrait se poser la question si toutes ces différences contribuent au caractère technique de

l'invention. En l'occurrence, la Chambre préfère suivre l'argumentation de la requérante en se concentrant sur l'activité inventive.

6. Le problème à résoudre par rapport à D2 consiste à faciliter la création des images graphiques. Comme l'homme du métier veille toujours à améliorer les méthodes connues, la formulation de ce problème ne confère aucune inventivité au procédé revendiqué.
7. En ce qui concerne la solution selon l'invention à ce problème, il faut d'abord examiner s'il était évident d'ajouter une interface graphique au système connu de D2. Dans l'affirmative, il faut examiner si les caractéristiques de cette interface telles que définies dans la revendication 1 étaient évidentes ou non.
8. A l'époque où l'invention a été conçue (1999), des procédés pour créer des films animés à l'aide d'une interface graphique étaient connus. D1 décrit un tel procédé. L'interface graphique représentée à la fig.8 de D1 permet la visualisation d'un objet ("The Fighter") et des comportements qui lui sont attribués ("Animation", par exemple "Walk", "Run", cf fig.5). Il s'agit cependant d'une visualisation séquentielle permettant seulement de créer un film qui n'offre aucune possibilité d'interaction de la part du spectateur. Par conséquent, et comme l'a fait remarquer la requérante, D1 n'envisage pas la visualisation de *conditions* sur l'interface graphique.
9. Même si D1 ne vise pas les jeux interactifs mais le film, il concerne une création d'images animées. Le lien entre les jeux interactifs et le film est rendu explicite dans

D2, page 1, alinéa 2 ("... such apparatus will be useful in the film industry and also in the field of computer games..."). La Chambre juge par conséquent que l'homme du métier, cherchant un moyen de faciliter la méthode de D2, aurait consulté D1 et pris en considération la possibilité d'utiliser l'interface graphique qui y est décrite.

10. Dans D2, le créateur est obligé de faire entrer des commandes écrites pour définir les conditions qui déterminent le comportement des objets. Le scénario du jeu doit donc être traduit en commandes. Si le scénario est compliqué, faisant intervenir une multitude d'objets, personnages, sollicitations et branchements, les interrelations entre les divers objets deviennent également compliquées. Dans cette situation, l'idée de se faire un schéma vient naturellement à l'esprit humain. De plus, l'homme du métier dans ce domaine technique connaissait naturellement les ordinogrammes dont se servent les programmeurs pour visualiser la structure d'un programme d'ordinateur. Un tel schéma peut être dessiné sur papier ou, comme l'homme du métier devait le savoir, sur une interface graphique. Il faut également prendre en considération le succès éclatant dans les années 90 des systèmes d'exploitation à interface graphique (par exemple Windows). La Chambre juge donc que l'homme du métier, afin de simplifier la programmation d'un jeu interactif, aurait pensé à utiliser l'interface graphique connue de D1 pour visualiser les arborescences complexes d'un scénario (programme) animé interactif.
11. Les objets ou fonctions qu'il fallait représenter sur l'écran étaient ceux d'un scénario donné. Dans D2 ce

sont les objets, personnages, conditions, comportements, etc. Toute représentation sur un écran est un élément visuel. D1 décrit déjà des éléments visuels symbolisant des objets et des comportements. L'homme du métier devait y ajouter des éléments symbolisant les conditions nécessaires pour brancher le programme à une autre séquence. Ce type de symbole est conventionnel dans l'art de la programmation.

Pour visualiser une condition d'attente, par exemple la commande "COLLIDED" dans D2, il faut représenter l'attente (souvent illustrée dans les ordinogrammes par une boucle), l'action ou l'état qui la termine, et l'étape subséquente. Cela correspond au langage de la revendication 1 : un premier élément visuel symbolise l'attente d'un message (action) de l'utilisateur, un deuxième élément indique l'étape subséquente (le comportement), et un troisième élément représente le lien entre les deux (la borne de sortie). Les choix de symbole étant non-techniques, les représentations elles-mêmes (lignes, texte, etc.) n'ont aucune importance pour l'activité inventive.

12. La Chambre juge par conséquent que l'homme du métier aurait sans effort reconnu le problème technique consistant à prévoir des moyens permettant de faciliter le procédé de création d'images animées de D2. Sachant que les interfaces graphiques étaient en train de remplacer les interfaces à commandes écrites, il aurait cherché à trouver un système qui permette aux créateurs sans grandes connaissances en programmation de faire représenter graphiquement des scénarios complexes. Comme le travail du créateur d'un jeu interactif consiste à convertir un scénario en un programme d'ordinateur, ce

qui est une sorte de programmation, il était évident pour l'homme du métier de s'inspirer de l'ordinogramme, qui est une technique de programmation.

13. Il s'ensuit que l'objet de la revendication 1 n'implique pas une activité inventive (article 56 CBE). La requête principale est donc rejetée.

La requête subsidiaire

14. Selon la revendication 1 de la requête subsidiaire, les éléments visuels symbolisant les comportements sont paramétrables, et la borne de sortie reliant l'élément visuel symbolisant la fonction comportementale d'attente à un autre élément visuel est également paramétrable.

La description ne définit pas le concept de "paramétrable", mais la requérante a expliqué qu'il s'agit d'une représentation des conditions différentes agissant par exemple sur un comportement (cf 14 à la fig.2).

Dans D2 (p.8 et 9), plusieurs commandes contiennent un variable qui sert à les modifier. La commande "COLLIDED", par exemple, est utilisée avec une donnée ("[what]") qui indique l'objet auquel la commande s'applique. Cette donnée peut être regardée comme un paramètre.

L'utilisation de paramètres semble par ailleurs inévitable lorsqu'un grand nombre d'objets et de conditions doivent être représentés par un nombre limité de commandes.

15. L'invention telle que définie dans la revendication 1 de la requête subsidiaire n'implique donc pas une activité inventive (article 56 CBE).

Dispositif

Par ces motifs, il est statué comme suit :

Le recours est rejeté.

Le Greffier :

Le Président :

T. Buschek

S. V. Steinbrener